



6 **Tomás Carranza**

22 **Iñaki Bergera**

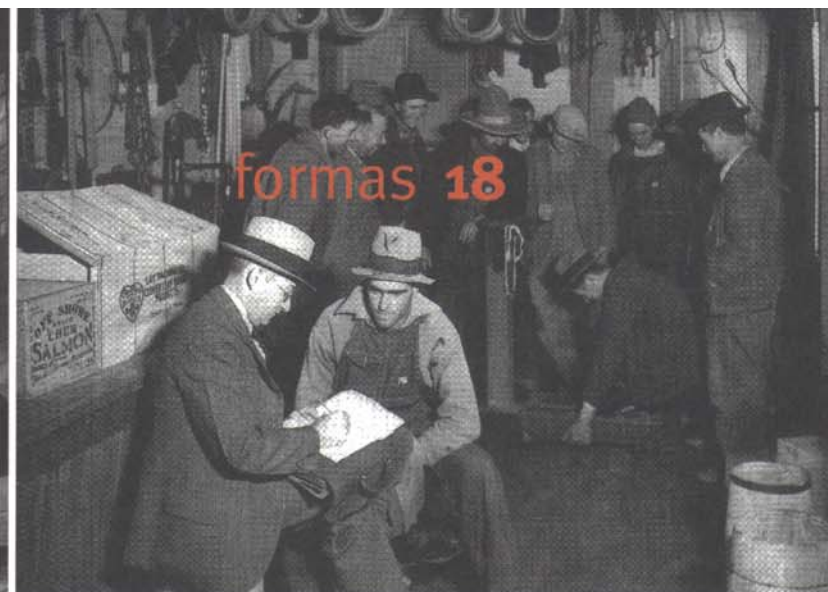
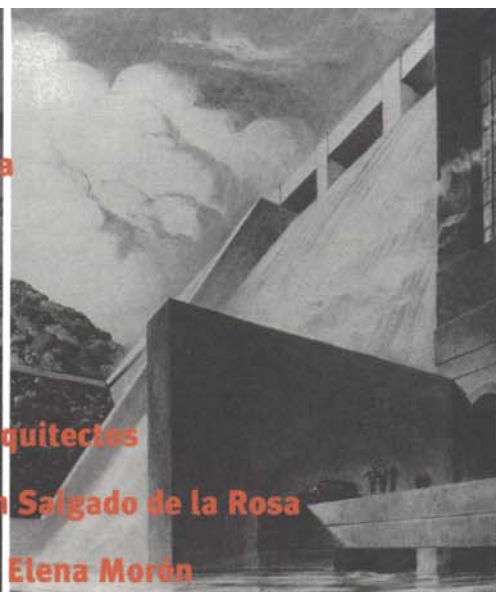
26 **Antón Capitel**

34 **Diego Peris**

40 **Núñez Ribot Arquitectos**

46 **María Asunción Salgado de la Rosa**

54 **Jesús Marina y Elena Morón**



formas 18



62 **Juan Ramírez Guedes**

68 **Alejandro Valdivieso**

70 **Carlos Asensio Wandosell, Javier de Mateo y Ramón Ruiz-Valdepeñas**

76 **Plácido González Martínez**

86 **José Joaquín Parra Bañón**

92 **Cristina Jorge**

98 **Ana Victoria López**

99 **Pablo Llorca**

100 **Martín Sáez**



104 **Estudio Entresitio**

112 **Julio Cortázar**

118 **Ángel Martínez García-Posada**

124 **José Juan Barba**

130 **Iñaki Bergera**

132 **Daniel Zarza**



A Ramón Ruiz-Valdepeñas, artífice de esta revista,
y a su Junta de Gobierno, por la confianza mostrada
hacia este Consejo editor



Bruce Davidson, Nueva York, 1995

Merced River, Yosemite National Park, California, August 13, 1979

"Aunque sabemos que las montañas, los árboles, el río,... continúan más allá de los límites de este paisaje, el mundo que contiene esta fotografía está dentro de sí misma. No es un fragmento que pertenezca a un espacio mayor".

- 6 **Tomás Carranza**
Vitrum. Objeto y ambiente
- 22 **Iñaki Bergera**
Una mirada arquitectónica. Una escalera en Ronchamp
- 26 **Antón Capitel**
La ciudad como vanguardia en la obra de Kenzo Tange
- 34 **Diego Peris**
Institutos en el parque científico tecnológico de Albacete
- 40 **Núñez Ribot Arquitectos**
Anteproyecto de web para autoproyectar tu casa/Casas expansivas
- 46 **María Asunción Salgado de la Rosa**
Evolución y reflejo de la arquitectura móvil. Cine y realidad
- 54 **Jesús Marina y Elena Morón**
Interiores intermedios
- 62 **Juan Ramírez Guedes**
Paisaje[s] intermedio[s]: utopía y ubicuidad
- 68 **Alejandro Valdivieso**
Aterrizar en la(s) ciudad(es)
- 70 **Carlos Asensio-Wandosell, Javier de Mateo y Ramón Ruiz-Valdepeñas**
Piscinas cubiertas municipales en Madrídejos
- 76 **Plácido González Martínez**
Monde reverse. Sentido y sensibilidad en la destrucción de la metrópolis industrial
- 86 **José Joaquín Parra Bañón**
Multiplicación del pan y reedición de la arquitectura
- 92 **Cristina Jorge**
A cada planta le corresponde una estrella
- 98 **Ana Victoria López**
Utópico, infinito, fugaz...
- 99 **Pablo Llorca**
El mundo descrito
- 100 **Martín Sáez**
Un viaje por Marienbad
- 104 **Estudio Entresitio**
Centro CEDT en Daimiel
- 112 **Julio Cortázar**
Prosa del observatorio
- 118 **Ángel Martínez García-Posada**
Plantar árboles y agujerear piedras
- 124 **José Juan Barba**
Centro de interpretación
- 130 **Iñaki Bergera**



LE

MOUVEMENT

A G A M

B U R Y

C A L D E R

M A R C E L
D U C H A M P

J A C O B S E N

S O T O

T I N G U E L Y

V A S A R E L Y

D U 6 A U 30 AVRIL 1955
VERNISSAGE MERCREDI 6 AVRIL DE 17 A 21H.

GALERIE DENISE RENÉ
124 RUE LA BOÉTIE, PARIS 8, ÉLYSÉES 93-17

IMP. MAZARINE - PARIS

María Asunción Salgado de la Rosa

Evolución y reflejo de la arquitectura móvil. Cine y realidad

En 1955, en la Galería Denise René de París, Roger Bordier organiza la exposición *Le Mouvement Lo(s) Cinético(s)*, catálogo de la exposición: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid, marzo 2007, en la que mostraba obras de artistas del siglo cuyo objetivo era la presentación del movimiento (real y óptico) y la puesta en evidencia de la mutabilidad de la obra. Definido mediante la expresión Arte Cinético, adoptada un año antes para designar las creaciones artísticas fundadas en la introducción del movimiento, surge una corriente en la que se engloban obras en movimiento real, como proyecciones o máquinas móviles, obras “estáticas” con efectos ópticos, y obras transformables que requieren el desplazamiento del espectador y/o la manipulación **01**.

Al margen del cine, arte que comenzó a popularizarse desde sus comienzos encarnando en sí mismo la esencia de lo cinético, la progresiva adopción del movimiento físico como recurso plástico pasó de considerarse una quimera a ser una realidad. Sin embargo, por entonces, esta incorporación no había alcanzado plenamente a todas las disciplinas artísticas; la arquitectura aún se resistía.

En el plano de lo cotidiano, las viviendas de la segunda mitad del siglo se habían llenado progresivamente de artilugios mecánicos derivados de la resaca bélica, reconvertidos para facilitar la vida del ama de casa. Todos estos mecanismos y automatismos se apilaban en el interior de las viviendas sin que su tecnología alcanzara realmente a la estructura de la arquitectura, que se limitaba a la función de contenedor. El cine de la época, haciendo parodia de ello, dejó constancia de esta proliferación mecanicista en el hogar de posguerra, cuya ácida crítica hacia el sistema derivó a lo largo de la década de los sesenta, en un recurso de humor fácil.

El director francés Jacques Tati, alcanzó en 1958 un éxito sin precedentes con su comedia *Mi tío (Mon Oncle)*, centrada en las peripecias de su ya conocido Monsieur Hulot en la extravagante casa de su cuñado. El baile de puertas automáticas, sensores, mandos a distancia con cables y pilotos luminosos de aviso, colocados deliberadamente en manos de Hulot, pretendían alertar al espectador de los riesgos que implicaba la pérdida de sencillez de la vida cotidiana en aras de la técnica. La arquitectura doméstica de la villa Arpel, diseñada por el propio Tati y Lagrange, se servía del movimiento de todos sus artilugios e incluso de sus propios habitantes para simular un dinamismo impropio de su condición. La casa parecía tener vida propia, lo que suponía un recurso humorístico añadido **02|03**.

El film de Tati, concebido como crítica a la arquitectura y los gustos de la sociedad mecanicista, cede el testigo a la comicidad menos pretenciosa de la cinta de Blake Edwards *El guateque (The Party, 1968)*. Ambientado en la opulenta mansión de un magnate de Hollywood, Edwards utiliza recursos parecidos a los de Tati, concatenando gags cómicos surgidos a partir de las situaciones absurdas que se dan cuando una personalidad “peculiar” se

01 Cartel de la exposición *Le Mouvement*, celebrada en la Galería Denise René de París en 1955



topa con la tecnología más novedosa de la época. Lo que distingue el filme de Edwards del de Tati estriba en el enfoque que se da al tema de la mecanización de sus escenografías; en *El guateque* todo este equipamiento es tratado como un artículo de lujo, y su posesión, no puede ser tildada de excentricidad, sino que conlleva cierto *estatus*. La extensión de estos mecanismos en la mansión donde se desarrolla la acción no sólo alcanza al mobiliario, como sucedía en la villa Arpel, sino que realmente consigue obrar cambios en la distribución inicial de su espacio. Si bien esto conduce a situaciones hilarantes, especialmente cuando toda una orquesta se precipita a la piscina tras desaparecer la plataforma sobre la que se asentaban, no resulta tan singular como cualquier otro equipamiento de la casa de los Arpel 04|05.

Esto se debe a que la película de Edwards asume este equipamiento tecnológico de la arquitectura doméstica de manera natural, como una vestimenta que venía apareciendo en otras películas de la época, como las comedias románticas de Doris Day o Rock Hudson, reflejo de una cierta sociedad. Su humor, a menudo tildado de ñoño, carecía de una intención crítica hacia una mecanización que ya formaba parte de la escenografía cotidiana, y de la que ya no se pretendía sacar partido para la comicidad.

Esta débil imitación del movimiento en la arquitectura a través de automatismos resulta hoy en día ridícula, aun cuando haya permanecido como seña de identidad de las ambientaciones de la época, tanto como ciertos modelos de automóvil o la moda femenina. Tal es así, que en 2003 el director Peyton Reed volvió a recurrir al humor blanco del encuentro entre el patoso y la tecnología en su parodia de las comedias románticas de los sesenta titulada *Abajo el amor* (*Down with Love*), donde parecía imprescindible incluir escenas de este tipo 06|07.

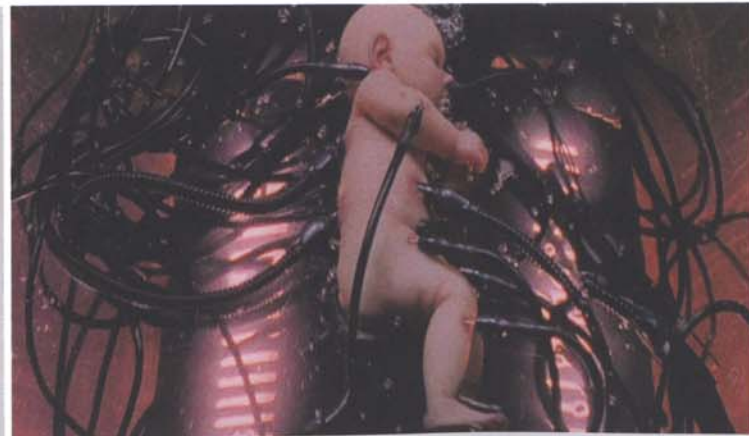
Sin embargo, ninguna escenografía de ficción apuntaba hacia la posibilidad de crear estructuras habitacionales móviles. Desde un plano teórico, tan sólo las fantasías de Archigram sugerían una posible movilidad de la estructuras arquitectónicas a través de las propuestas de Peter Cook y Ron Herron tituladas respectivamente *Plug-in City* y *Walking City* Simon Sadler, *Archigram. Architecture without Architecture: Massachusetts Institute of Technology, 2005*. Las unidades móviles de Herron bien pudieran formar parte de un *atrezzo* de ciencia ficción, pero, a pesar del entusiasmo y la fe en los avances tecnológicos de los collage de Archigram, la realidad es que ni siquiera la ficción cinematográfica de mediados de los sesenta, confiaba aún en la posibilidad de una ciudad cinética. La carrera por la conquista espacial desplazó el interés mediático hacia una temática más enfocada a la búsqueda de vida en otros planetas, lo que alejó todavía más la escenografía fantástica de la persecución de quimeras escenográficas ligadas al movimiento. Con el tiempo, el espíritu positivista e ingenuo de una sociedad fascinada ante sus propios progresos, fue dejando paso al pesimismo consecuente de la pérdida del último paraíso. Se comenzaba a intuir la herencia de la resaca tecnológica. Los temores nucleares arrastrados de la guerra fría se continuarían alimentando hasta los ochenta, con temáticas cinematográficas que se encargaban de encasillar a la arquitectura moderna en roles de escenarios post-apocalípticos.

Quedan ya lejanas las propuestas de Archigram, que sin embargo empiezan a ser revisadas y reconsideradas desde una perspectiva más vinculada a la plástica que al contenido, en parte porque muchas de las hipótesis de partida que se manejaron con respecto a lo que sería la sociedad de fin de milenio resultaron terriblemente erróneas. Ese desencanto desemboca, en la última década del siglo, en una apuesta por la investigación de nuevas fór-

02|03 Imágenes nocturnas de la casa de los Arpel del filme *Mi tío* (*Mon Oncle*, 1958), de Jacques Tati

04|05 Imágenes de la casa en la que se celebra la fiesta del filme *El guateque* (*The Party*, 1968), de Blake Edwards

06|07 Imágenes del apartamento del protagonista del filme *Abajo el amor* (*Down with Love*, 2003), de Peyton Reed





08 Cápsulas diseñadas por Peter Cook para Plug-in City, 1964



09 Cápsulas habitacionales móviles y módulos adaptables diseñadas por el atelier AVL

mulas habitacionales. Como sucediera en los sesenta con Archigram, surgirán varios diseños de arquitecturas móviles, pero esta vez materializables 08.

Desde el *atelier* del holandés Joep van Lieshout se lanza toda una serie de productos habitacionales móviles adquiribles a través de Internet bajo la firma AVL. La similitud de algunos de estos módulos con las autocaravanas no resta importancia a estas unidades de servicio autosuficientes, que, aunque dependan de una estructura general, presentan la ventaja de ser fácilmente transportables 09.

Si bien puede argumentarse que el desplazamiento de estas estructuras deriva de una cultura "móvil" muy arraigada en ciertos estratos de la sociedad americana, su dependencia de otra estructura mayor las hace radicalmente diferentes, ya que comparten más puntos en común con las cápsulas diseñadas por Peter Cook que con los inhóspitos parques de caravanas. Por otro lado, la posibilidad de adquirir módulos domésticos transportables complementarios de nuestras viviendas a través de Internet ya implica, en sí misma, un cierto grado de movilidad.

Los profundos cambios sociales fruto de la revolución digital que hemos presenciado no sólo han hecho realidad muchas de estas utopías, sino que a su vez han transformado la forma en que las percibimos. En este sentido, el movimiento físico de la arquitectura puede ser interpretado y redefinido según nuestros deseos o preferencias, desechando de él aquellos aspectos que resulten inconvenientes. Por esa razón se ha desarrollado una asociación mental entre el movimiento estructural y la sensación negativa de la pérdida de estabilidad, sobre todo si carece de control sobre éste. Por otro lado, se percibe el movimiento del escenario como la materialización de un deseo y, por tanto, es percibido como algo positivo, lo que constata que es más fácil redirigir una idea que renunciar a ciertas sensaciones de control y seguridad asociadas a la comprensión de las leyes de la física clásica. El director Vincenzo Natali ideó para su película *Cube* (1997) una arquitectura repleta de partes móviles y espacios de compartimentación variable, con la que recreaba una jaula mortal. Con una ambientación muy cuidada, Natali sustituyó los recursos del terror convencional por secuencias en las que cualquier sonido o cambio de luz era sinónimo de un movimiento en el cubo que acarrearía dramáticas consecuencias para sus inquilinos 10 | 11.

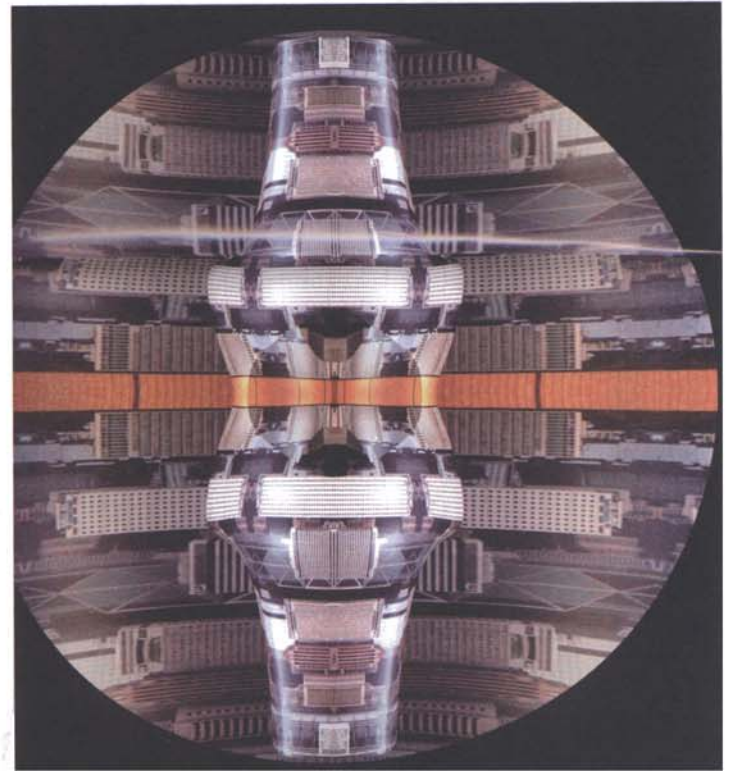
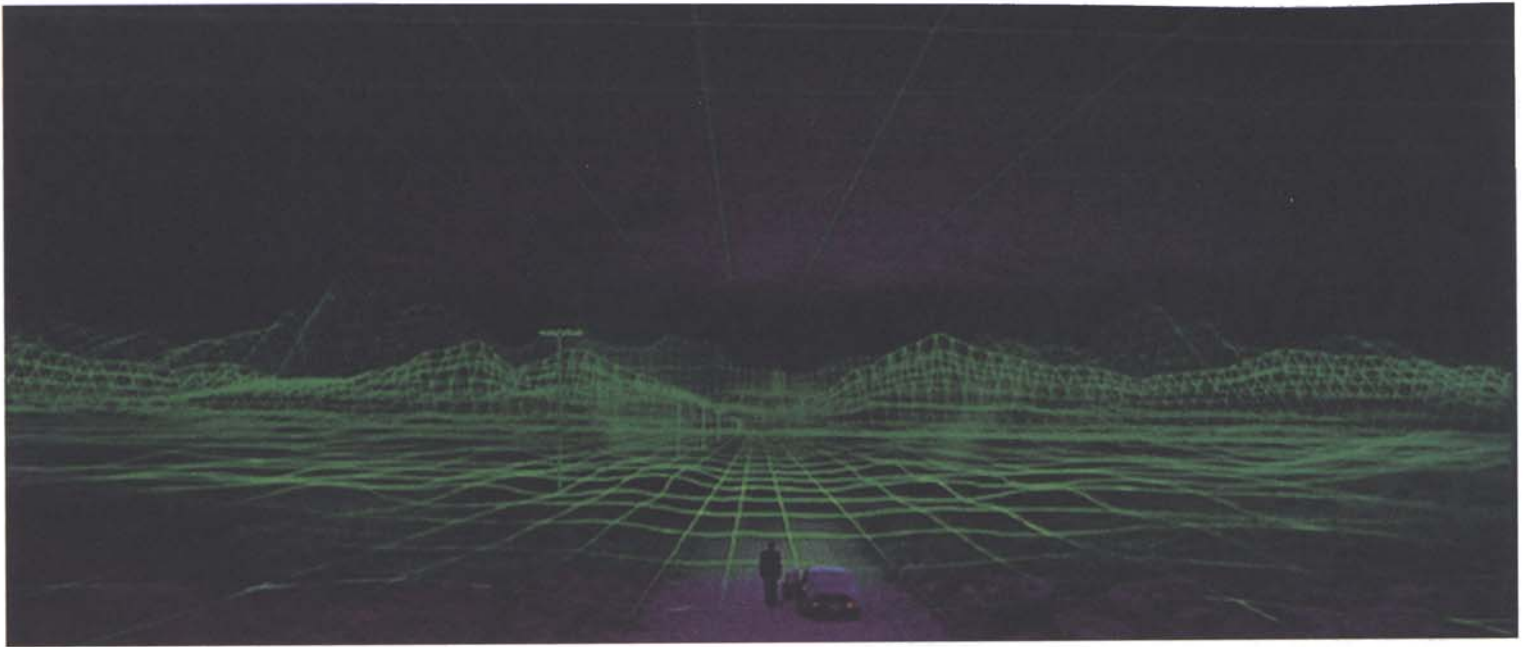
En general, conceptos como el de la estabilidad y la durabilidad están tan intrínsecamente ligados a las estructuras edificatorias que cualquier cambio en su posición inicial es sinónimo de desastre. Por esta razón, Michael Gondry se valió de este recurso al desmenuzar por partes una casa simulando la paulatina pérdida de los recuerdos del protagonista en su película *Olvídate de mí* (*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, 2004). El director utilizó la desintegración de la casa como metáfora de lo que le sucedía a la estructura de su cerebro, desvirtuando la durabilidad que se le presupone a todo aquello que no se mueve. Nos han inculcado que los recuerdos, como la arquitectura, son inmutables; el movimiento constituye, en el mejor de los casos, una alteración en su estructura 12 | 13.

Como hemos mencionado antes, los cambios obrados por la revolución digital en la manera que tenemos de percibir nuestro entorno han hecho que consideremos un cambio de escenario como un movimiento real de la estructura arquitectónica. En este sentido, una de las quimeras relacionadas con la idea del movimiento y la arquitectura se encierra en la idea de la bilocación. Sin ir más lejos, ésta fue la temática por la que apostaron los

10 | 11 Secuencias de los escenarios del film *Cube*, de Vincenzo Natali (1997)

12 | 13 Imágenes de la desintegración de la arquitectura en la película de Michael Gondry *Olvídate de mí* (*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, 2004)

14 | 15 Imágenes de los distintos escenarios de *Matrix* (*The Matrix*, 1999), de Andy y Larry Wachowski



hermanos Wachowski cuando lanzaron su trilogía sobre *Matrix* (*The Matrix*, 1999; *The Matrix Reloaded*, 2003; *The Matrix Revolutions*, 2003), con la que alcanzaron un éxito sin precedentes. Independientemente de la debilidad argumental de estas películas, a través de sus diálogos se argumentan algunos de los cambios de percepción de la realidad que hoy observamos. La posibilidad de elegir el escenario de la propia existencia en una realidad (la real), frente a otra realidad (la de *Matrix*), abría desde la imaginación una poderosa vía de investigación en el terreno de la arquitectura **14|15**.

Otras propuestas mejor resueltas argumentalmente, como es el caso de la película de Josef Rusnak *Nivel 13* (*The Thirteenth Floor*, 1999), ahondaban en la construcción de escenarios virtuales a medio camino entre la realidad física de la situación (al contrario de *Matrix* ocupaban un espacio físico) y la realidad virtual. En este caso, el individuo no elegía entre dos vidas, sino que disponía de muchas posibilidades de vida recreada, como si de turismo existencial se tratara **16**.

El movimiento de la arquitectura se adapta al contexto físico o virtual del individuo, creando simulaciones a este respecto. Aunque en la actualidad se disponga de la tecnología para mover físicamente la arquitectura, quizá esto no sea interesante, o por lo menos no lo sea tanto como crear la ilusión de que se mueve o que cambia de escenario. En este sentido, algunas propuestas de arquitectura reciente tienen más que ver con la distorsión de la realidad al utilizar mecanismos de alteración sensorial con el fin de crear distintas realidades en una. En esta materia tenían una larga experiencia los arquitectos suizos Decosterd y Rahm, pioneros de lo que se llamó arquitectura fisiológica.

Otras propuestas que sacan mayor partido de los entornos virtuales juegan con la duplicidad del espacio virtual y con la distorsión perceptiva que se puede generar en un contexto propicio. Un buen ejemplo de esto lo tenemos en el espacio expositivo que diseñó Hani Rashid para la undécima edición de Documenta, celebrado en 2002 en la ciudad alemana de Kassel, bajo el título *Flux 3.0- Mscape City*. Se trataba de crear un ambiente digital a gran escala, estructurado sobre el hiperurbanismo de ciudades como Tokio o Nueva York. El *skyline* de cada ciudad era un ente abstracto superpuesto sobre un mapa animado gigante que se proyectaba sobre una enorme forma suspendida. Esta automoción simulaba de manera abstracta las funciones corporales como receptor de información mediante el movimiento a través de ese espacio. Todo se acompañaba con una banda sonora que recreaba los ruidos y sonidos típicos de cada ciudad; la inserción de este tipo de sonidos aportaba lo que su autor llamaba “inflexiones culturales”. Su concepto de escenario no difería conceptualmente del de *Matrix* **17**.

De manera inevitable, la evolución de todas estas ideas sobre movimiento relacionado con la arquitectura en realidad nos ha llevado a “desplazar” la realidad. La fantasía utópica del desplazamiento físico de otro tiempo no es tan fantástica como la idea de la ubicuidad del ser humano. Al final, la clave no está en el movimiento en sí, sino que se esconde en el espacio ocupado más que en la propia acción del movimiento. Al hilo de esta reflexión resulta oportuno recordar dos neologismos griegos empleados por Tomás Moro en el siglo XVI para definir su concepto de utopía. Moro se refería al término *outopía* para referirse a “ningún lugar” y *eutopía* para definir un “buen lugar”. El desplazamiento utópico de la arquitectura del siglo XX ha sido desplazado por la búsqueda de la eutopía en el XXI.

16 Imagen de ciudad virtual de la película *Nivel 13*, de Josef Rusnak (*The Thirteenth Floor*, 1999)

17 Imagen de la bóveda de la instalación *Flux 3.0-Mscape City*, diseñada por el artista digital Hani Rashid para Documenta XI, 2002